

J.LEAGUE
LIVE
Jリーグライブ
64
NINTENDO64
NUS-NJLJ-JPN
J.LEAGUE
ELECTRONIC ARTS™
取扱説明書

ごあいさつ

このたびは任天堂 "NINTENDO 64" 専用ソフト「JリーグLIVE 64」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」はカセットと共に大切に保管してください。

健康上のご注意

⚠警告

- 疲れた状態や、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。
- ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦使用を中止し５分から10分の休憩をしてください。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

⚠注意

- 健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。
- 長時間ゲームをする時は、適度に休憩をしてください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

使用上のご注意

⚠警告

●使用しない時は、安全のためACアダプタのプラグをコンセントから必ず抜いてください。接続したままにしておくと、火災や故障の原因となることがあります。
●カセットの分解や改造は絶対にしないでください。故障や火災、感電の原因となります。
●雷がなりはじめたら、安全のためカセットや本体、ACアダプタに触らないでください。落雷によっては火災や感電の原因となります。

⚠注意

●NINTENDO 64をプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面焼け）が生ずるため、接続しないでください。
●カセットはプラスチックや金属部品でできています。燃えると危険ですので捨てる場合は十分注意してください。

使用上のおねがい

●カセットを差し込む時は、カセットや本体に無理な力が加わらないように十分注意して、最後までしっかりと差し込んでください。無理な力で差し込むと、故障の原因となります。
●精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けてください。
●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
●シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油では絶対ふかないでください。材質が変質して傷めることがありますので注意してください。
●カセットを抜き差しする時は、必ずNINTENDO 64本体の電源スイッチを切ってください。電源スイッチを入れたままで抜き差しした場合、本体やカセットが故障することがあります。
●3Dスティックを無謀に操作すると、故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますのでご注意ください。

NINTENDO 64 コントローラについて

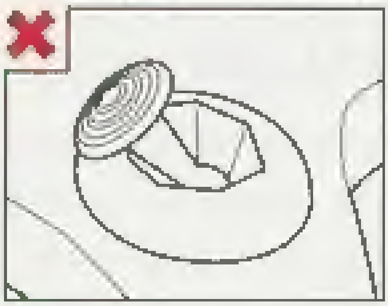
NINTENDO 64 コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

＊NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。

＊本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。



この時に、3Dスティックが傾いている場合（左上の図）、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。



正しいニュートラルポジションの位置（左下の図）に修正する場合、次の操作をしてください。

3Dスティックから指を離し、Lトリガーボタンと Rトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。（再設定機能）

＊3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、お買い上げ店にご相談ください。

＊3Dスティックの使用方法については、4ページをご覧ください。

ゲームのはじめ方

NINTENDO 64 本体のコントローラコネクタに、コントローラのプラグが正しく接続されているか確認してからカセットを本体に差し込み電源スイッチを入れてください。

コントローラの握り方

「JリーグLIVE64」では右の図のようなコントローラの握り方（ライトポジション）をお薦めします。この握り方なら、左手親指で3Dスティックを自由に操作することができ、右手親指でA/BボタンおよびCボタンユニットを使い分けることが可能です。



CONTENTS

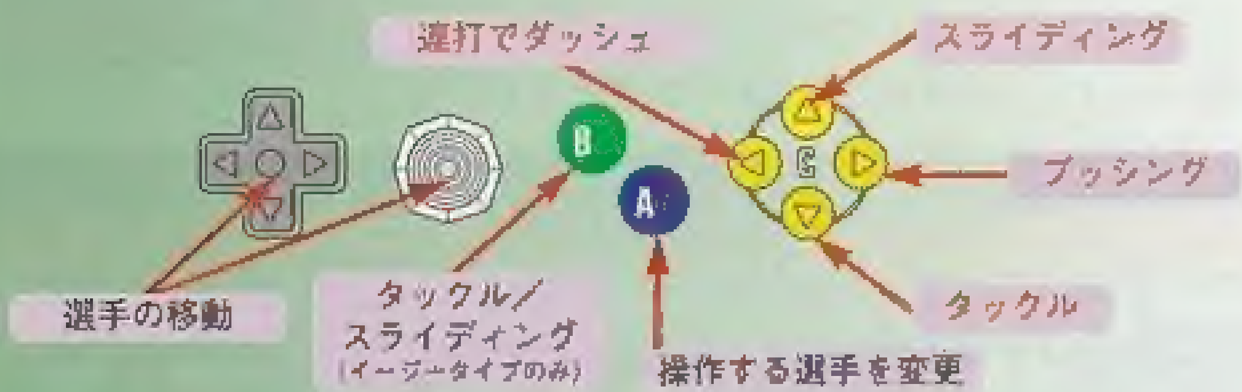
1 コントローラ操作

メニュー操作

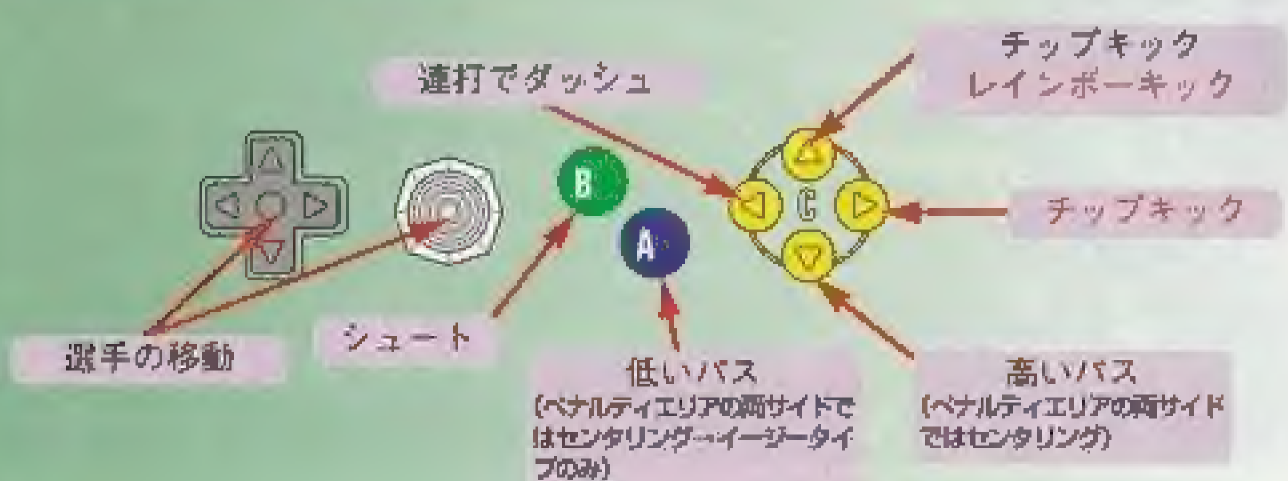


試合中の操作

■ボールを持っていないとき



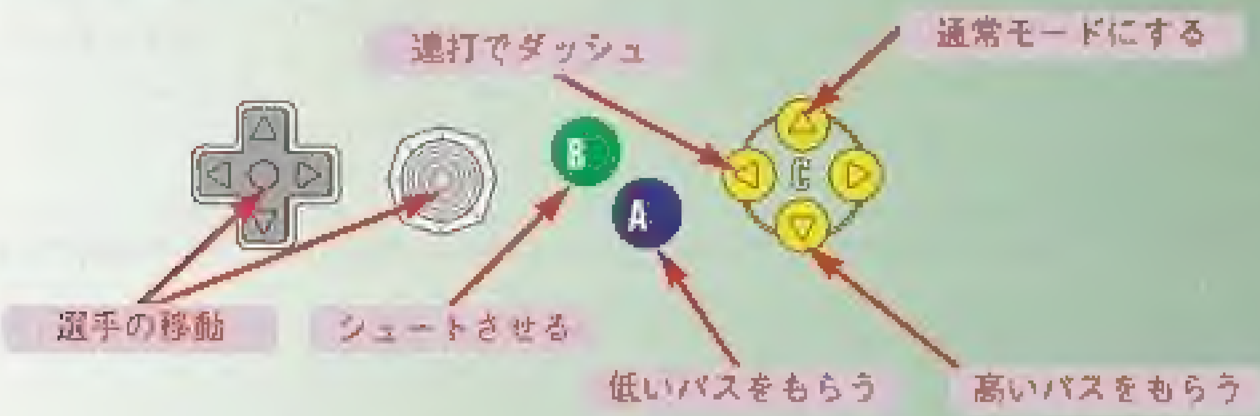
■ボールを持っているとき



■ボールを蹴った直後



■パスバックモード



■ボールが空中に浮いているとき



※赤字は、コントローラータイプ（→P11）が「ノーマル」のとき使用するボタンです。

■スローイン／コーナーキック／フリーキック

	通常モード	パスパックモード	セットプレイモード	ターゲットモード
3Dスティック 十字キー	(強さ)/方向を変更	選手の移動	セットプレイの選択	ターゲットの移動
Aボタン	低いボールをスロー/キック	選手の変更	セットプレイの実行	ターゲットへスロー/キック
Bボタン	ゴール方向へスロー/キック	操作選手へスロー/キック	セットプレイの実行	ターゲットへスロー/キック
Cボタン下	高いボールをスロー/キック	ゴールに近い選手へ高いボールスロー/キック	ゴールに近い選手へ高いボールスロー/キック	ゴール方向へスロー/キック
Cボタン左			セットプレイビジュアルのオン・オフ	
Cボタン上	モードの切りかえ	モードの切りかえ	モードの切りかえ	モードの切りかえ

※ () 内は3Dスティックのみで操作可能。十字キーを使用する場合は、ボタンのためぐあいで、パワーを調整

■ボールを持っているキーパー/ゴールキック

	通常モード	パスパックモード	ターゲットモード
3Dスティック 十字キー	キーパーの移動、キックの(強さ)/方向を変更	選手の移動	ターゲットの移動
Aボタン	キック	選手の切りかえ	ターゲットへキック
Bボタン	キック	操作選手へキック	ターゲットへキック
Cボタン下	近くの味方選手にスロー(ボールを持っているキーパー)キック (ゴールキック)	操作選手へキック	ターゲットへキック
Cボタン上	モードの切りかえ	モードの切りかえ	モードの切りかえ

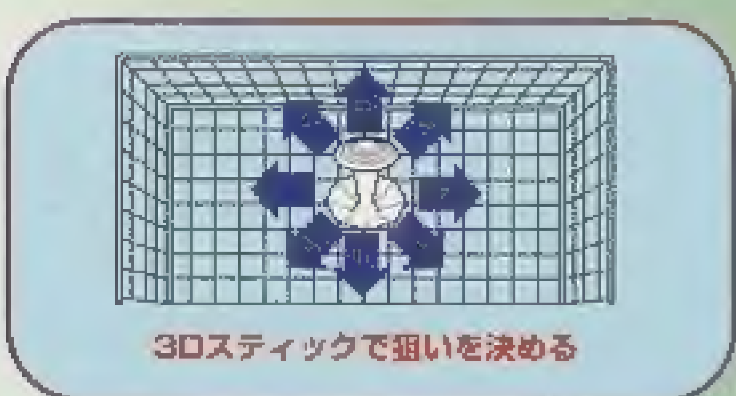
※ () 内は3Dスティックのみで操作可能。十字キーを使用する場合は、ボタンのためぐあいで、パワーを調整

■ペナルティキック(キッカー)



■ペナルティキック(キーパー)





■その他の操作

Z+3Dスティック(十字キー)	キック直後のボールを変化
スタート	ゲームメニュー
R(L)トリガー+Cボタン上	レーダー画面のオン・オフ
R(L)トリガー+Cボタン下	レーダー画面の視点変更
R(L)トリガー+Cボタン左右	メインカメラの視点変更

2 ゲームセレクト

オープニング画面でスタートボタンを押すとメインメニュー画面が表示されます。カーソルを移動させ、スタートボタンかAボタンを押すと決定です。



エキシビション
好きなクラブを2クラブ選んで1試合プレイします。

トーナメント
Jリーグの全クラブが出場するカップ戦です。

フルシーズン
'96年度の試合日程をシミュレートしたシーズン戦をプレイします。

ロード・ゲーム
ゲームのセーブデータをロードします。

オプション
ゲーム中のいろいろな設定ができます。

ハーフシーズン
フルシーズンの半分の日程でプレイできます。

PK戦
好きな2クラブを選んでPK戦ができます。

オプション

ゲームセレクトと、ゲームメニュー（→P37）のオプションで、ゲーム中のいろいろな設定をすることができます。ゲームモードによっては、設定できないものもあるので注意してください。

ハーフ	試合時間（1ハーフ）を｛2.4.6.8.10.20.45｝分の中から選べます。
ゲームモード	3種類のゲームモードから選べます。 ・スーパーアクション 選手の疲労はなく、ボールの動きがより派手になります。 ・アクション 選手の疲労は少なく、ボールの動きが派手になります。 ・シミュレーション 選手の疲労は大きく、実際のボールの動きを再現します。

コンディション	ピッチ状態を選択できます。ピッチの状態はボールの転がりや、選手の動きに影響します。 ・ランダム 試合ごとにピッチ状態が変化します。 ・ホット 芝は湿気を含み蒸暑いコンディションです。 ・ドライ 芝は乾いて絶好のコンディションです。 ・ダンプ 芝が濡れ、滑りやすくなっています。 ・ドレンチ ぬかるみの悪コンディションです。
ロスタイム	「オン」にするとプレイが中断しても時計は止まりません。
ファウル	「オン」にすると審判がファウルを取ります。「カードなし」を選択すると、ファールは取られますがイエローカード/レッドカードを提示されることはありません。
オフサイド	「オン」にすると審判がオフサイドを取ります。
ケガ	「オン」にすると試合中に選手が負傷する場合があります。
タイム	「オン」にすると画面右上に経過時間が表示されます。
ステータスバー	「オン」にすると画面下に選手名、背番号、両チームの得点などが表示されます。
ミュージック	「オン」にするとゲームメニュー中にBGMが流れます。
SE	「オン」にするとスタジアムの歓声や様々な効果音を鳴らします。

エキシビション

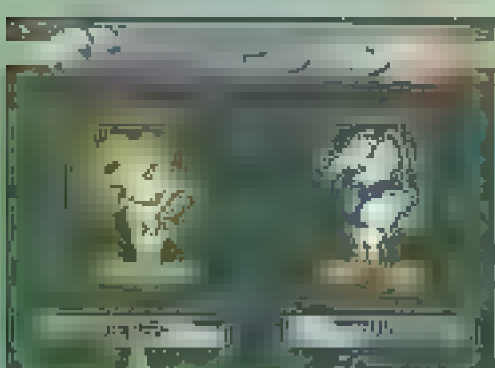
メインメニューで「エキシビション」を選択すると、クラブセレクト画面が表示されます。

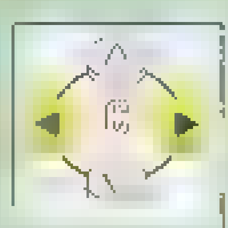
■クラブセレクト

対戦する2クラブを選択します。

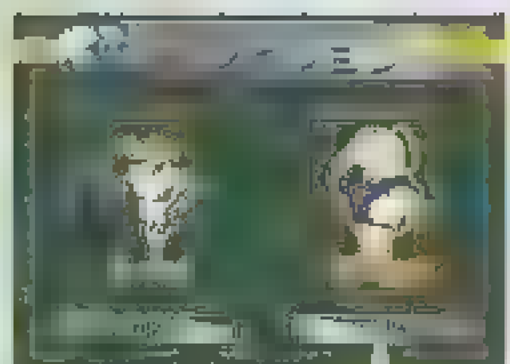


3Dスティックを左右に倒して対戦する2クラブを画面に表示させてください。Cボタン左右を押すとカーソルがホームとアウェイを移動します。Bボタンを押すと前の画面に戻ります。





Cボタン左／右でカーソルを左右に移動させる



ホームチーム　　アウェイチーム

対戦させるクラブを選んだら、Aボタンを押してください。

コントローラセレクト

操作するクラブとコントローラタイプ、ゲームレベルを選択します。



レベル

コントローラ
タイプ

コントローラ
アイコン

操作するクラブの選択



3Dスティックを左右に倒し、操作するクラブの側へコントローラアイコンを移動させてください。コントローラアイコンが中央にある場合、試合は自動的に進められます。

■3Dスティックと十字キー

3Dスティックを使ってコントローラアイコンを移動させた場合、試合中の操作は3Dスティックでおこないます。



3Dスティックにオレンジマークがつきます

十字キーを使ってコントローラアイコンを移動させた場合、試合中の操作は十字キーでおこないます。



十字キーにオレンジマークがつきます

コントローラタイプの選択



Cボタン下を押してコントローラの操作タイプを選びます。

「イージー」…簡単な操作で試合を楽しめます。

「ノーマル」…より細かい操作ができます。ハイレベルな操作が可能です。

レベルの選択



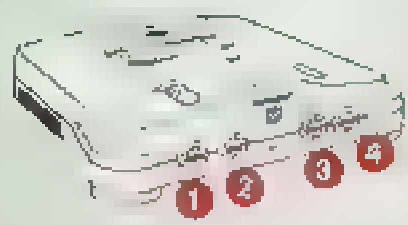
Cボタン上でゲームの難易度を選べます。
「ビギナー」→「ノーマル」→「エキスパート」の順番でゲーム難易度が高くなり、より正確な選手操作が要求されます。
設定が終わったらAボタンを押してください。

マルチプレイ



「JリーグLIVE64」では、最高4人まで同時にプレイすることができます。
本体前面のコントローラコネクタ1～4に、人数分のコントローラを接続してください。
コントローラセレクト画面で「コントローラアイコン」を左側と右側に振り分けることにより対戦プレイや協力プレイを楽しめます。

■操作マーク



2人以上でプレイする場合、操作選手は足下に付く操作マークの色で判別します。操作マークの色は、接続したコントローラコネクタの番号によって異なり、コントローラセレクト画面で色を確認できます。

①コントローラコネクタ1…黄色　②コントローラコネクタ2…青色
③コントローラコネクタ3…赤色　④コントローラコネクタ4…紫色



操作選手が画面外にでると、コントローラコネクタにわりあてられた色の矢印で、選手のいる方向を表示します。

キックオフ

試合前のゲームメニュー

キックオフの前にゲームメニューが表示されます。
ここでこれから始まる試合の設定を確認・変更します。(→P37)
設定が終了したら、「ゲームスタート」にカーソルを合わせてAボタンを押すと、いよいよキックオフです。

画面の見方



キックオフ

Aボタンを押して、センターサークル内の味方選手にパスをすると試合が開始されます。

※キックオフをするチームはランダムに決定されます。



ケームプレイ

試合では、ドリブル、パス、シュート、スローインなど様々なプレイ操作が必要です。説明をよく読んで、クラブを勝利に導いてください。

※コントローラセレクトで、コントローラタイプを「ノーマル」に設定した方は、ノーマルタイプの欄の操作も可能です。

操作選手

操作している選手の足下には丸い操作マークがつきます。操作選手がボールを持つと、操作マークが明るくひかります。自クラブの誰かがボールを持つと、操作マークは自動的にその選手へ移動します。



操作選手



ボールを持つと操作マークが
明るくひかる

操作選手が画面外にでると、矢印で選手のいる方向を表示します。



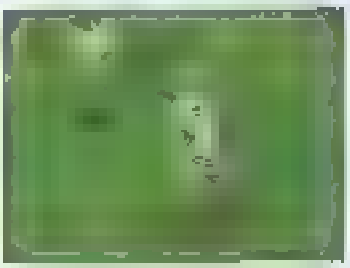
ボールを持っていない選手の操作

操作選手の切りかえ

操作する選手を変えたい場合には、Aボタンを押してください。

選手の移動

操作選手は3Dスティックで全方向へ移動することができます。3Dスティックの倒す角度で、選手の走る速さをコントロールしてください。



(ノーマルタイプ)

選手の移動をさらにスピードアップしたい場合、3Dスティックで操作しながらCボタン左を連打してください。



■チャージ

タックル



相手選手に向け3Dスティックを倒し、Bボタンを押すと、ボールを奪いにタックルをします。



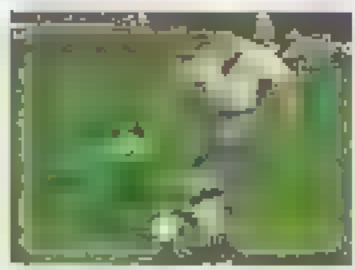
[illegible] (ノーマルタイプ)

相手選手に向け3Dスティックを倒し、Cボタン下を押します。

スライディングタックル



相手選手に向け3Dスティックを倒し、Bボタンを0.5秒以上押した後にボタンを離すと、スライディングタックルをします。



[illegible] (ノーマルタイプ)

相手選手に向け3Dスティックを倒し、Cボタン上を押します。

[illegible] (ノーマルタイプ)

相手選手に向け3Dスティックを倒し、Cボタン右を押すと、強引にボールを奪いに行きます。ファウルを取られる確率が高いので注意してください。

ボールを持っている選手の操作

■ドリブル

ドリブル



3Dスティックの倒す角度によってドリブルの速さが変わり、深く倒すほど速くドリブルすることができます。

[illegible]（ノーマルタイプ）

ドリブルをさらにスピードアップしたい場合、3Dスティックで操作しながらCボタン左を連打してください。

[illegible]（ノーマルタイプ）

ドリブルをしながらCボタン上を押すと、かかとでボールを前方へ蹴り上げます。相手選手を抜き去るときに使う華麗なテクニックです。

■パス

低いパス（グラウンダー）

パスを出したい方向へ3Dスティックを倒しAボタンを押すと、低い弾道のボールでパスをします。3Dスティックの倒す角度とボタンを押した長さで蹴る強さを調節します。

※コントローラタイプが「イージー」の場合、パスの強さは自動的に調整されます。
※十字キーを使用する場合は、ボタンを押した長さで蹴る強さを調節します。

高いパス（ロブ）



パスを出したい方向へ3Dスティックを倒しCボタン下を押すと、高い弾道のボールでパスをします。3Dスティックの倒す角度とボタンを押した長さで蹴る強さを調節します。

※十字キーを使用する場合は、ボタンを押した長さで蹴る強さを調節します。

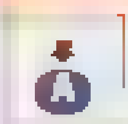
センタリング

相手ペナルティーエリアの両サイドからパスを出すと、パスの方向やパスの種類にかかわらず、ゴール前にセンタリングをします。

※ノーマルタイプでは高いパス（Cボタン下）のみセンタリングになります。

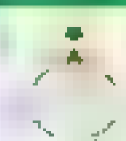


ヒールパス（ノーマルタイプ）



Aボタンを短く押すと、かかとを使い、後ろへ短いパスを出します。うまく決まれば相手の意表をつくパスとなります。

[illegible]（イージータイプ）

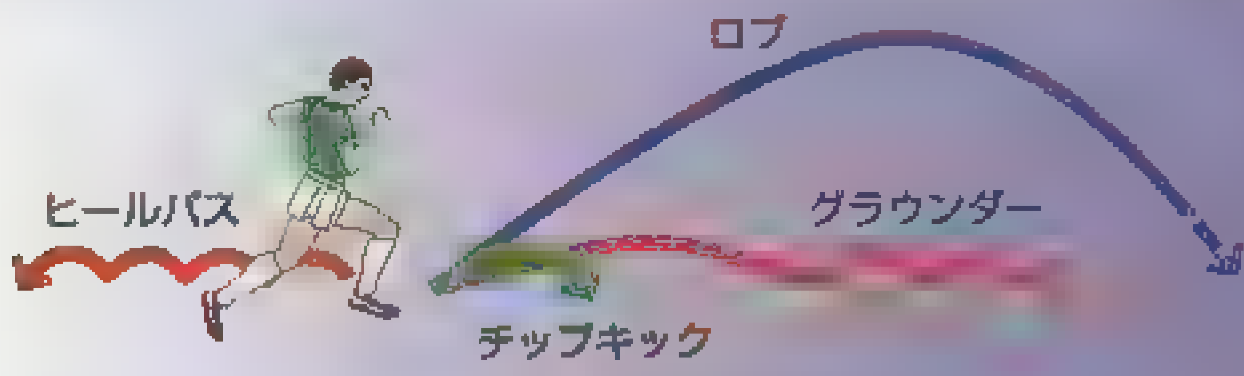


ボールを少しだけ前に蹴り出したいときは、その方向へ3Dスティックを倒しCボタン上を押します。ボタンを押している長さで蹴る強さを調節します。相手選手に囲まれてしまって身動きがとれないときなどに有効なテクニックです。

[illegible]（ノーマルタイプ）

ボールを少しだけ前に蹴り出したいときは、その方向へ3Dスティックを倒しCボタン右を押します。ボタンを押している長さで蹴る強さを調節します。相手選手に囲まれてしまって身動きがとれないときなどに有効なテクニックです。

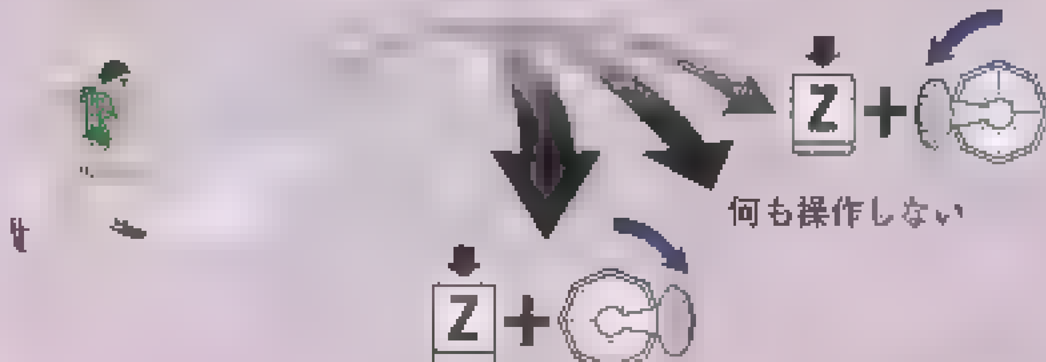
■パスの[illegible]



Zトリガーを使ったプレイ

●ボールを変化させる

キックまたはスローしたボールは、空中で変化させることができます。
ボールをキック/スローしたあと、Zトリガーを押しながら3Dスティックを変化させたい方向へ倒してください。



※シミュレーションモードでは、ボールは変化しにくくなっています。

キック操作

全てのキックはボタンを離した時点でおこなわれます。

●ボタンを押す…ボタンを押している長さ（溜め）でキックの強さが決まります。このときにパスやシュートの方向を3Dスティックで操作してください。

●ボタンを離す　ねらった方向へボールを蹴ります。

例　パスの場合



溜める　→　キックの方向を決める　→　蹴る

（ノーマルタイプ）

通常、ボールをパスすると、パスを受け取った選手の足下に丸いマークが移動し、その選手を操作することになります。
しかし、ボールをパスした直後（パスを受け取る側の選手にボールがわたる前）にCボタンの上を押すとパスバックモードに入り、ボールが受け取り側の選手に渡った後も、パスを出した選手の操作ができます。



パスがわたる前に
Cボタン上を押す

このときパスを受け取っている選手を「パスバック選手」と呼び、ボールを持っていても足下には丸い操作マークは表示されません。パスバック選手を直接操作することはありませんが、ボールを蹴る命令を出すことができます。
パスバックモードをうまく利用すると、ワンツーパスなど高度なプレイが可能になります。

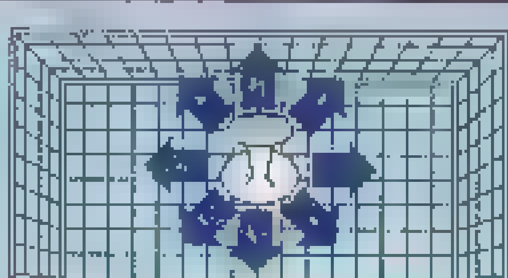
パスバックを受けた時の選手操作（ノーマルタイプ）



■シュート



Bボタンを押し、3Dスティックでシュートのねらいを定めます。



3Dスティックで狙いを決める

スローイン

モードを切りかえることによって、いろいろなスローイン方法が選べます。

通常モード

3Dスティックで矢印を調節し、スローの強さ/方向を決めます。



A	ボールをスローイン
B	ボールをスローイン
C▼	矢印に関係なく相手のゴール方向へスロー ※強さはボタンを押す長さ



パスパックモード

操作マークの付いた選手は3Dスティックで移動できます。
操作マークを他の選手に切り換えたい場合は、Aボタンを押してください。



A	操作選手を切りかえ
B	操作選手へスローイン
C▼	矢印に関係なく相手のゴール方向へスロー ※強さはボタンを押す長さ

Cボタンの上を押すと、通常モード→パスパックモード→セットプレイモード→ターゲットモード→通常モードの順で、プレイモードを切り換えることができます。

ターゲットモード

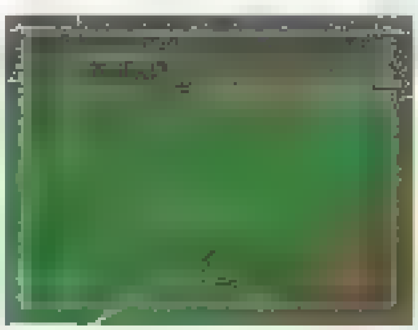
ターゲットは3Dスティックで移動させます。



A	ボールをスローイン
B	ボールをスローイン
C	矢印に関係なく相手のゴール方向へスロー ※強さはボタンを押す長さ

セットプレイモード

セットプレイのパターンがボールの軌道で表示されます。3Dスティックを動かして実行したいパターンを選んでください。
Cボタンの左を押すとボールの軌道を隠したり表示させたりすることができます。2人以上で対戦している場合に利用してください。



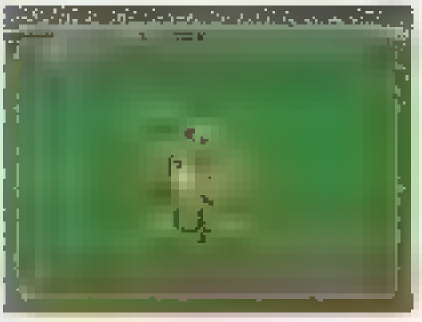
A	セットプレイの実行
B	セットプレイの実行
C	矢印に関係なく相手のゴール方向へスロー ※強さはボタンを押す長さ

フリーキック／コーナーキック

モードを切りかえることによって、いろいろなキック方法が選べます。

通常モード

3Dスティックで矢印を調節し、キックの強さ/方向を決めます。



A	高いボールをキック
B	低いボールをキック
C▼	矢印に関係なく相手のゴール方向へシュート ※強さはボタンを押す長さ

パスパックモード

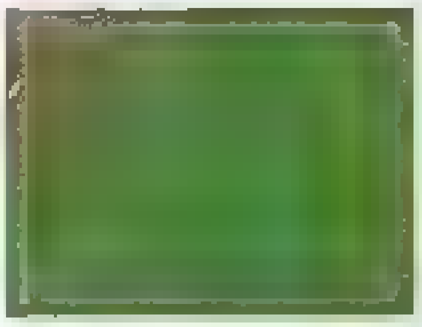
操作マークの付いた選手は3Dスティックで移動できます。
操作マークを他の選手に切り換えたい場合は、Aボタンを押してください。



A	操作選手を切りかえ
B	操作選手へキック
C▼	矢印に関係なく相手のゴール方向へシュート ※強さはボタンを押す長さ

ターゲットモード

ターゲットは3Dスティックで移動させます。



A	低いボールをキック
B	高いボールをキック
	矢印に関係なく相手のゴール方向へシュート ※強さはボタンを押す長さ

Cボタンの上を押すと、通常モード→パスパックモード→セットプレイモード→ターゲットモード→通常モードの順で、プレイモードを切り換えることができます。

セットプレイモード

セットプレイのパターンがボールの軌道で表示されます。3Dスティックを動かして実行したいパターンを選んでください。
Cボタンの左を押すとボールの軌道を隠したり表示させたりすることができます。2人以上で対戦している場合に利用してください。



A	セットプレイの実行
B	セットプレイの実行
	矢印に関係なく相手のゴール方向へシュート ※強さはボタンを押す長さ

ペナルティキック

ペナルティキック画面が表示されます。蹴る選手は出場しているメンバーの中で一番キックのうまい選手が自動的に選ばれますが、選手の変更をしたい場合はAボタンを押してください。



選手の変更



キック操作



3Dスティックでキックする方向を決め、Bボタンを押すとシュートします。ボタンを押している長さによって蹴る強さを調節することが可能です。

キーパー操作



Aボタン、またはBボタンかCボタン下を押しながら防ぐ方向へ3Dスティックを倒します。相手選手のキックに合わせて押しているボタンを離すと、キーパーは3Dスティックの方向へジャンプし、ボールをセーブします。
ボタンを離すタイミングがセーブするコツです。

ファール

オプションでファールをオンまたはカードなしに設定すると、試合中にファールを取られます。オンに設定してある場合は、審判からイエローカード、レッドカードを提示される場合があります。1試合中に同じ選手がイエローカードを2枚もらうと退場、レッドカードは1枚で即退場になるので注意してください。



負傷

オプションでケガをオンにしていると、試合中、おもにファールをうけたとき、選手が負傷する場合があります。選手の負傷は、ステータスバー中の選手名の上に表示される、赤い十字マークで確認できます。



負傷した選手は極端に動きが悪くなります。すぐに交代させましょう。

■ゴールキーパーの操作■

ゴールキーパーは、ボールを持っているときと、ゴールキック、ペナルティーキックのときだけ操作ができます。

■ボールを持っているとき

ボールを持ったキーパーは、4歩以上歩くことができません。4歩移動すると方向転換だけ可能になり、矢印が表示されます。

モード変更

Cボタンの上を押すと、通常モード→パスバックモード→ターゲットモード→通常モードの順で、プレイモードを切り換えることができます。

パスバックモード

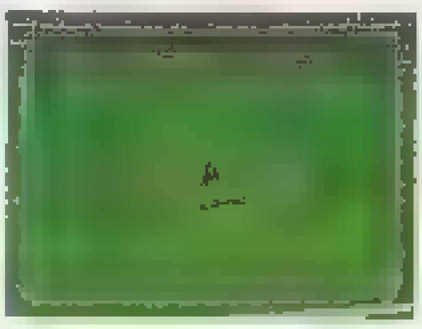
操作マークの付いた選手は3Dスティックで移動できます。
操作マークを他の選手に切り換えたい場合は、Aボタンを押してください。



A	操作選手を切りかえ
B	操作選手へキック
	操作選手へキック

通常モード

3Dスティックで矢印を調節し、キックの強さ/方向を決めます。矢印が表示されていない時は、ボタンを押す長さで、ボールを蹴る強さを調整します。



A	ボールをキック
B	ボールをキック
	ボールをスローイン

ターゲットモード

ターゲットは3Dスティックで移動させます。



A	ボールをキック
B	ボールをキック
	ボールをキック

■ゴールキック

モード切替

Cボタンの上を押すと、通常モード→パスバックモード→ターゲットモード→通常モードの順で、プレイモードを切り換えることができます。

パスバックモード

操作マークの付いた選手は3Dスティックで移動できます。
操作マークを他の選手に切り換えたい場合は、Aボタンを押してください。



A	操作選手を切りかえ
B	操作選手へキック
	操作選手へキック

通常モード

3Dスティックで矢印を調節し、キックの強さ/方向を決めます。



A	ボールをキック
B	ボールをキック
	ボールをキック

ターゲットモード

ターゲットは3Dスティックで移動させます。



A	ボールをキック
B	ボールをキック
	ボールをキック

戦略

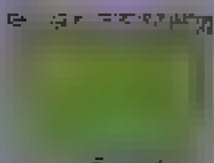
戦略の設定やメンバーチェンジは、ゲームメニューの「戦略」でおこないます。キックオフ前に表示されるゲームメニュー中か、または試合中にスタートボタンを押してゲームメニューを表示させ、「戦略」を選択してください。

■フォーメーション

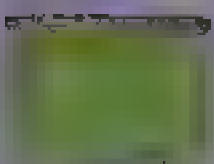
基本となるフォーメーションを選べます。
3Dスティックでフォーメーションを選択し、Aボタンを押してください。
Bボタンを押すとキャンセルされ、設定は変更されません。



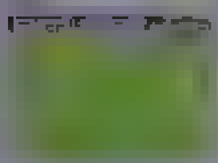
4-4-2　中盤に重点を置く近代的フォーメーション。中盤とフォワードの連携が重要。



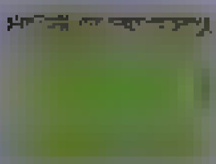
4-3-3　攻守のバランスを重視。3人のフォワードの呼吸を合わせたプレイが大切。



3-5-2　中盤重視のフォーメーション。中盤5人の能力が高ければ攻守ともに楽に戦える。



スイーパー　ディフェンダーの3人の後ろをカバーするスイーパーを置く守備重視型。オフサイドトラップはかけにくい。

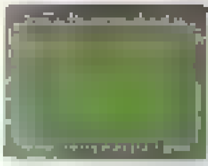


4-2-4　フォワード4人を配し、ロングボールで敵ディフェンダーの突破をはかる攻撃重視型。中盤が手薄。



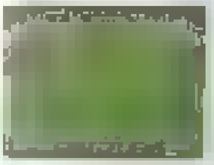
4-5-1　フォワード1人にしたディフェンス重視型。主にカウンター攻撃が武器となる。

■戦術



オールオフェンス

全選手が敵陣へ攻め込む。ディフェンスが手薄になるのでカウンターに注意。



アタック

得点に適した作戦。最終ライン（ディフェンダー）を押し上げ、ミッドフィールダーはフォワードをサポートしながら攻め込む。



ノーマル

各ポジションの選手が、それぞれの行動範囲で標準的な行動をとる。



ディフェンス

ミッドフィルダーを自陣まで下げ、ディフェンスラインを強化。守備に適した作戦。



オールディフェンス

ディフェンダーを中心に全員で守りを固める。最も得点されにくい戦術。

カメラポジション

戦略画面でZボタンを押しながら、3DスティックやCボタン上下を操作すると、カメラを動かすことができます。見やすいカメラポジションで設定をおこなってください。

■ポジション

選手はフォーメーションに従って一定のポジションを中心にプレイします。ここではそのポジションの調整をすることができます。
相手に毎回同じ場所から突破されるようなときは、選手同士の間隔を狭めてやると、そう簡単には突破されなくなるでしょう。



ポジションの移動をしたい選手にカーソルを移動させCボタン下を押します。

3Dスティックで、カーソルを移動させ

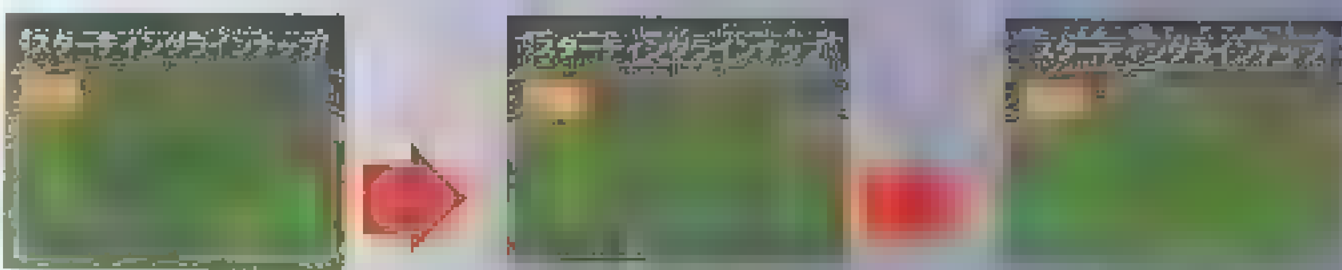
もう一回Cボタン下を押すと、設定完了です。

Aボタンを押すと設定が決定されます。設定をキャンセルする場合はBボタンを押してください。
※カーソルは一定範囲内しか移動させることができません。



■メンバーチェンジ

メンバーの交代をします。ポジションが違う選手同士でも交代は可能ですが、ゴールキーパーだけはゴールキーパーとしか交代できないので注意してください。また、シミュレーションモードの場合のみ、交代人数が一試合中3人までに制限されます。





選手の中から交代させる選手にカーソルを合わせCボタン下を押します。※控えの選手は緑色で表示されます。



交代する選手にカーソルを合わせてもう一度Cボタン下を押すと交代を確認します。



最後にAボタンを押してください。選手が入れ替わります。

選手交代後、Bボタンを押すと、交代終了を確認します。よければ「交代終了」を取り消す場合は「交代をキャンセル」を選んで、Aボタンを押してください。

※試合に出場している選手は白、控えの選手は緑、出場できない選手、または、交代を命令しているが、まだ交代の済んでいない選手は青色で表示されます。

メインカメラとレーダー

メインカメラとレーダーをうまく使うと、ボールに近づいた画面や、ピッチ全体を見渡せる画面を同時に見ることができ、より戦略的なプレイを楽しめます。



メインカメラ

試合中のカメラを切りかえることができます。
※カメラはゲームメニューでも切りかえられます。

メインカメラの切りかえ



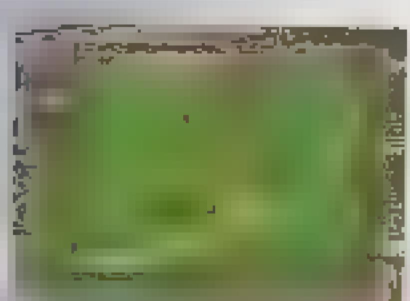
Rボタンを押しながら、Cボタンの左右を押します。

レーダー

レーダー画面には「レーダー」と「ピクチャーレーダー」の2種類があります。



レーダー



ピクチャーレーダー

レーダーの表示

試合中、Rトリガーを押しながらCボタン上を押すと、ピクチャーレーダーが表示されます。
もう一度、Rトリガーを押しながらCボタン上を押すと、全ピッチが見渡せるレーダーに切りかわります。

ピクチャーレーダーは、プレイヤーカメラ1～4、サイドラインカメラの5種類から選べます。
※カメラはゲームメニューでも切りかえられます。

ピクチャーレーダーの切りかえ

ピクチャーレーダー表示中に、Rボタンを押しながら、Cボタンの下を押します。

ゲームメニュー

試合の前後およびハーフタイムにはゲームメニューが表示されます。試合中にゲームメニューを表示させたいときはスタートボタンを押してください。
※2人以上でプレイする場合、1Pの入力が優先されます。



■ゲームスタート
試合を開始します。

■リプレイ
リプレイ画面を表示して一定時間内のプレイを再生することができます。

3Dスティック　再生
倒す角度によって再生スピードをコントロールできます



Cボタン上下
カメラの切り換え

Aボタン
押し続けると再生、短く押すとコマ送り　再生中、もう一度押すと停止

■カメラセレクト
メインカメラの視点を8種類から選べます。
3Dスティックでカーソルを移動させ、ボタンで決定してください。(→P36)

■レーダーセレクト
レーダーの視点を6種類から選べます。
3Dスティックでカーソルを移動させ、ボタンで決定してください。(→P36)

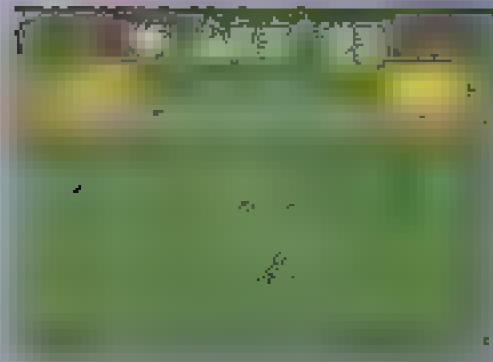
■コントローラセレクト
操作クラブ、難易度、操作モードを設定します。(→P11コントローラセレクト)

[illegible]
フォーメーション・戦術の選択やメンバーチェンジをおこないます。
(→P32戦略)

■オプション
様々なゲームの設定をおこないます。(→P8オプション)

■ゲームステータス

ステータス画面を表示します。



・得点…現在までの得点
・セーブ　キーパーがシュートを防いだ回数
・ファウル…犯した反則数
　　　　（カードを提示された数のみ）
・シュート数…シュートを放った本数
・コーナーキック…コーナーキックを蹴った数
・アタック…敵陣前でボールをキープしていた時間
・ミッドフィールド・中盤でボールをキープしていた時間
・ディフェンス　自陣前でボールをキープしていた時間

■得点

ゴールを決めた時間、選手名、クラブ名が表示されます。

■ファウル

ファールを犯してカードを提示された時間、選手名、クラブ名が表示されます。

■エンド（エンドシーズン/エンドトーナメント）

今おこなっているゲームモードを終了して、ゲームセレクト画面に戻ります。

試合終了

試合終了後にはゲームメニューが表示され、試合のデータを見ることができます。

■エキシビションの試合終了

試合終了後にゲームメニューが表示されるので、「エンド」を選択すると、ゲームセレクト画面に戻ります。

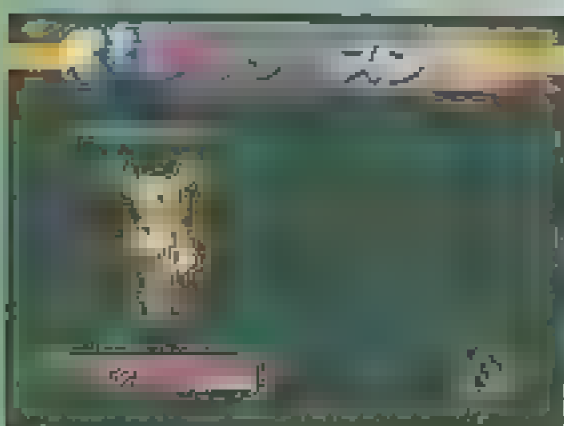


フルシーズン/ハーフシーズン

メインメニューで「フルシーズン」または「ハーフシーズン」を選択すると、クラブセレクト画面が表示されます。

クラブセレクト

操作するクラブを選択します。

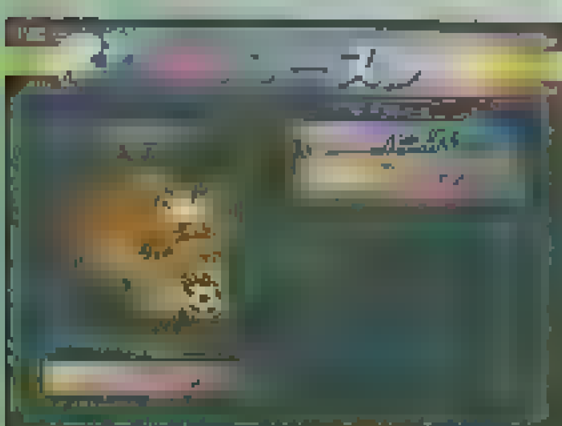


3Dスティックで、プレイしたいクラブを画面に表示させAボタンを押すと決定です。



■複数のクラブを操作する

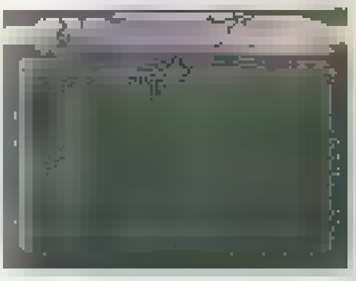
シーズンを2つ以上のクラブでプレイしたい場合は、次の操作で最高8クラブまで選ぶことができます。



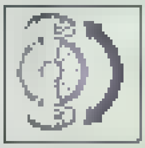
1.3Dスティックでプレイしたいクラブを画面に表示させます。
2.Cボタン右を押し、画面の右側に操作するクラブ名を表示させます。
3.1~2を繰り返します。
4.選択したクラブをキャンセルするときは、そのクラブを画面に表示させて、Cボタン左を押してください。
5.クラブの選択が終わったら、Aボタンを押します。Bボタンを押すとキャンセルされて、ゲームセレクト画面に戻ります。

順位表

■操作チーム



クラブセレクト画面で選んだクラブは黄色で表示されます。Aボタンを押すとシーズン画面へ移動します。Bボタンを押すとクラブ選択画面に戻ります。
プレイするチームの日程が表示されます。


表をスクロール


シーズン画面へ移動

Cボタン下を押すと得点ランキングが表示されます。AボタンまたはBボタンを押すと、順位表画面に戻ります。

シーズン画面

■シーズン画面操作




プレイするクラブのスケジュールを切りかえ。（複数のチームを選択しているときのみ）


スケジュールをスクロール。



操作しないチームの試合は結果だけが表示されます。

■フルシーズン／ハーフシーズンの試合終了

試合終了後にゲームメニューが表示されるので、「シーズンを続ける」を選択するしてください。セーブ画面（→P46）終了後、順位表画面へと進みます。フルシーズン（またはハーフシーズン）を途中で終了するときは、試合中のゲームメニューで「エンドシーズン」を選択してください。

トーナメント

ゲームセレクト画面で「トーナメント」を選択すると、クラブセレクト画面が表示されます。

クラブセレクト





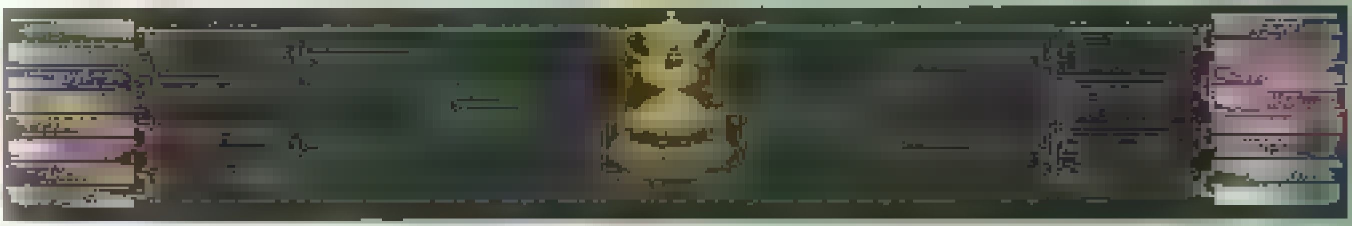
操作するクラブを選択します。
3Dスティックでプレイしたいクラブを画面に表示させAボタンを押すと決定です。

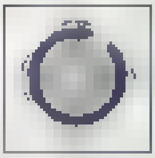
■複数のクラブを操作する
トーナメント中に、次の操作で最高4クラブまで選択できます。

1.3Dスティックでプレイしたいクラブを画面に表示させます。
2 Cボタン右ボタンを押し、画面の右側に操作するクラブ名を表示させます。
3.1~2を繰り返します。
4 選択したクラブをキャンセルするときは、そのクラブを画面に表示させて、Cボタン左を押してください。
5 クラブの選択が終わったら、Aボタンを押します。Bボタンを押すとキャンセルされて、ゲームセレクト画面に戻ります。

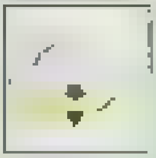
トーナメントツリー

トーナメント表は、3Dスティックを左右に倒してスクロールさせてください。これからプレイする試合は赤く点滅します。Aボタンを押すと、コントローラセレクト画面へ進みます。





トーナメント表スクロール



得点ランキング



決定
コントローラ
セレクト画面へ（→P11）

Cボタン下を押すと得点ランキングが表示されます。AボタンまたはBボタンを押すとトーナメントツリー画面に戻ります。

■トーナメントの試合終了

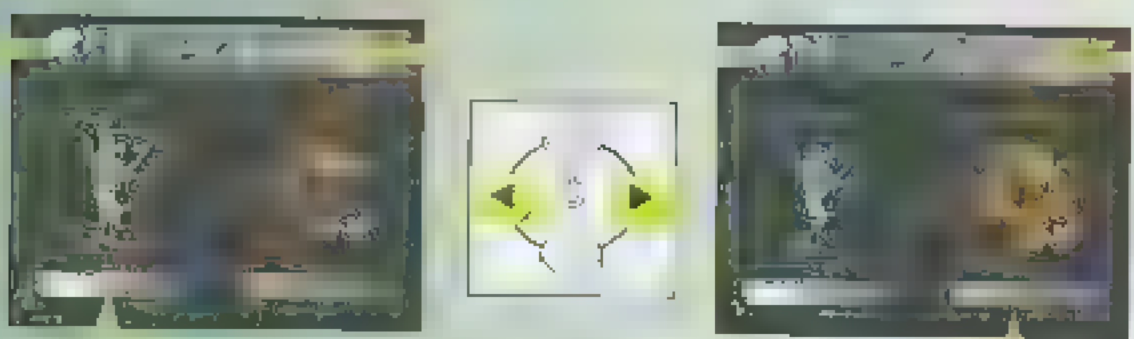
試合終了後にゲームメニューが表示されるので、「トーナメントを続ける」を選択してください。セーブ画面（→P46）終了後、順位表画面（→P41）へ進みます。トーナメントを途中で終了するときは、試合中のゲームメニューで「エンドトーナメント」を選択してください。

PK戦

好きな2クラブを選んでPK戦を楽しめます。

クラブセレクト

対戦する2クラブを選択します。
3Dスティックを左／右に倒して対戦する2クラブを画面に表示させてください。
Cボタン左／右を押すとカーソルがホームとアウェイを移動します。Bボタンを押すと前の画面に戻ります。



ホームチーム　Cボタン左／右でカーソルを左右に移動させる　アウェイチーム

対戦させるクラブを選んだら、Aボタンを押してください。

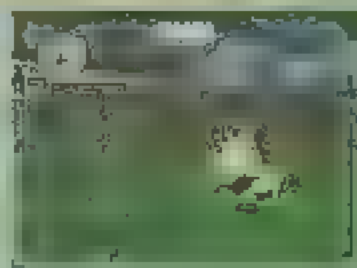
コントローラセレクト

操作するクラブとコントローラタイプ、ゲームレベルを選択します。（→P11 コントローラセレクト）
設定が終わったらAボタンを押してください。

ゲームメニュー

ゲームメニューで設定をおこないます。
「PK戦」を選択すると、メンバーセレクト画面へ移ります。

メンバーセレクト



一番はじめに蹴る選手から、10番目に蹴る選手までを選択します。
3Dスティックでカーソルを移動して、Cボタン下または左を押してください。選手名の前にキックをする順番が表示されます。取り消したい場合は取り消したい選手にカーソルを合わせ、もう一度Cボタンの下または左を押してください。
10番目に蹴る選手まで選んだら、Aボタンを押してください。Bボタンを押すとキャンセルされて前の画面に戻ります。

画面の説明



ゴールが成功すると○、失敗すると×が表示されます。

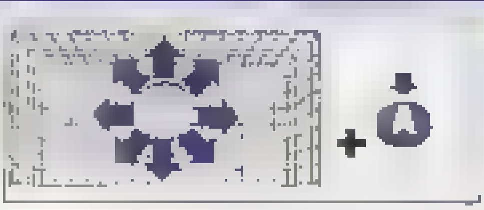
プレイ操作

キッカー操作



Bボタンを押しながら、3Dスティックで蹴る方向を決めシュートします。Bボタンを押している長さによって蹴る強さを調節することが可能です。

キーパー操作



AボタンまたはBボタンかCボタン下を押しながら3Dスティックをジャンプする方向へ倒します。相手選手のキックに合わせてボタンを離すと、キーパーは3Dスティックの方向へジャンプし、ボールをセーブします。
ボタンを離すタイミングがセーブするコツです。

10 ロード／セーブゲーム

「JリーグLIVE64」では、別売の「コントローラパック」を使用することによって、ゲームのセーブ/ロードがおこなえるようになります。

ゲームのセーブ

フルシーズン、ハーフシーズン、トーナメントの試合終了後、セーブ画面が表示されます。

コントローラパックを選択します



セーブ画面を終了します

データ

1. コントローラにコントローラパックが差してあることを確認してください。
   注意　本体の電源が入っているときは、コントローラパックを抜き差ししないでください
2. 「コントローラパック選択」で、セーブをする「コントローラパック」を選択してください。表示される1～4の数字は、コントローラ1～4に差してあるそれぞれのコントローラパックに対応しています。

※コントローラおよびコントローラパックが差し込まれていなくても選択することはできますが、ロード／セーブすることはできません。

3. セーブする場所を選択し、Aボタンを押すとセーブを実行します。
4. 「終了」を選択すると、セーブ画面を終了し、ゲームが続けられます。

■データの消去

コントローラパックに、すでに別のゲームのデータが入っていて、このゲームのデータ保存必要な35ページ分の空き容量が確保されていない場合、コントローラパックメニュー画面で必要のないデータを消去してください。

スタートボタンを押しながら電源を入れるか、リセットを押すとコントローラパックメニュー画面が表示されますので、35ページ以上の空きを作ってください。



■ゲームのロード■

ゲームセットアップで「ロード・ゲーム」を選択してください。ロード・ゲーム画面が表示されます。

1.「コントローラコントローラパック選択」で、ロードをするコントローラパックを選択してください。

2.ロードするデータを選択し、Aボタンを押すとロードを実行します。

3.ロードしたゲームの続きからプレイできます。



CREDITS

PRODUCE AND DEVELOPED BY EXTENDED PLAY PRODUCTION

Exective Producer:	Bruce McMillan
Producer:	Marc Anbanel
Associate Producer:	Masahiko Yoshizawa
Director of Development:	Warren Wall
Development Director:	Gaivan Chang
Art Director:	David Adams
Lead Programmer:	Brian Plank
Programmer:	Shawn Taras, Dave Hards, David Wong, Yuji Nakashima, Ted Sylka
Tools and Libraries:	Yossarian King, Dave Mercier
Module Programming:	Penny Lee, Mark Gipson
Franchise Art Lead:	Jackie Ritchie
Lead Artist:	Suzan Smith
Artist:	Margaret Livesey, Nori Miura, Masaru Tamura, Ladisiav Konopa, Shin Nakamura, Laura Parr, Jeff Coates
CG Supervisor:	John Rix
Animation:	Joe MacDonald, Yanick Lebel, Dinna Davis
Audio Lead:	C T
Music:	Graeme Coleman
SFX:	OmarAl-Khafaji
Motion Capture Technical Specialist:	Demian Gordon
Motion Capture Specialist:	David Coleman, Greg Lpp, Jake Sheridan, JJ Gonzales, Vincent Ng, Peter Saumur
UK Motion Capture:	Rakael Colantonio, Gary Roberts, Mark Bergan, John Mathien
Production Assistant:	Kerry Whalen, Nicholas Wlodyka
QA Project Coordinator:	Steve Livaja
QA Lead Tester:	Jonathan Dowdeswe
QA Tester:	Mark Bayrock, Jason Bone, James Bone, Casey Bourque, Gio Corsi, Patrick Donaghy, Bob Kronbauer, Derek Lau, Mark Lawson, Koji Sato, Andrew Teal, Chris Wallace, Tim Dale, Adam Myhill, Ian Ritchie
Soccer Consultant:	Carl Valentine

Japanese Staff:	Shigeki Mochizuki, Takashi Mori, Takashi Yamaguchi, Namihei Amuro, Hitomi Yamaguchi, Korekiyo Suzuki, Takahiro Okuno, Hideki Kikuchi, Kei Yoshimura, Noriyuki Osawa, Kengo Kato, Taisuke Tanaka, You Yamaguchi
Special Thanks:	Ray Nakazato, James Johnson, Robert Leingang, Tamara Pearl, Bonnie Harvey, Louise Read, Frank Barchard, David Ginola
Very Special Thanks:	Cotten

この64(ロクヨン)マークは、
任天堂および任天堂よりライセンス
許諾を受けているNINTENDO64
関連商品に表示されています。

ELECTRONIC ARTS™

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社

〒141 東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル3F

商品に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係 TEL03-5436-6400

(受付時間11:00〜17:00／月〜金 祝日休)
